

QUICK START

The CD-ROM version of *The Legend of Kyrandia* requires 1M free on your hard drive.

TO INSTALL: Insert CD into your CD drive. Double-Click on the disk icon, and double-click on the *Install Legend of Kyrandia™* icon.

TO PLAY: Double Click on the *Legend of Kyrandia™* icon in the CD window.

DEMARRAGE RAPIDE

La version CD-ROM de *The Legend of Kyrandia* nécessite 1 Mo de libre sur votre disque dur.

POUR INSTALLER: Placez le CD *The Legend of Kyrandia™* sur le plateau CD, et insérez-le dans le lecteur de disque CD-ROM.

Cliquez deux fois sur l'icône *Install Legend of Kyrandia™* dans la fenêtre CD.

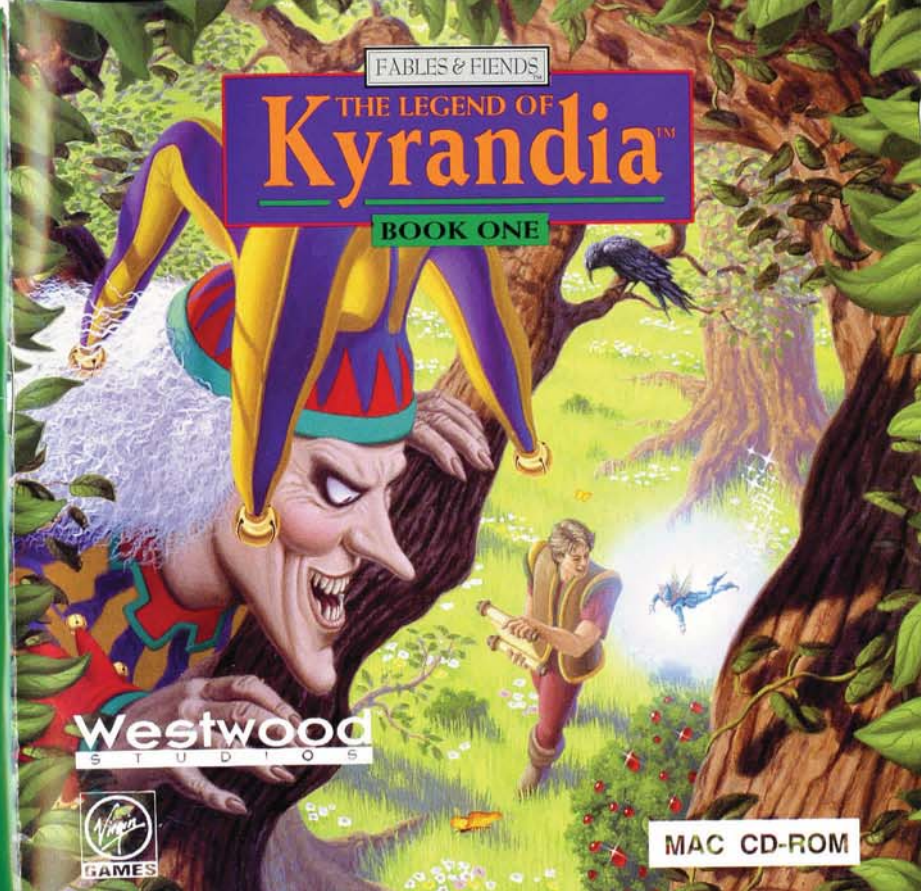
POUR JOUER: Cliquez deux fois sur l'icône *Legend of Kyrandia™* dans la fenêtre CD.

SCHNELLSTART

Die CD-ROM-Version von *The Legend of Kyrandia* benötigt 1 MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte.

INSTALLIEREN: Legen Sie die *Legend of Kyrandia™* CD in das Laufwerk ein. Klicken Sie dann das Disketten-Icon und anschließend das *Install Legend of Kyrandia™* Icon zweimal an.

SPIELBEGINN: Sie beginnen das Spiel, indem Sie zweimal das *Legend of Kyrandia™*-Icon anklicken.



Westwood
STUDIOS



MAC CD-ROM

English: Table of Contents

History of Kyrandia.....	1
Game Screen.....	4
Clicking Around Kyrandia.....	5
Carrying On in Kyrandia.....	6
Credits.....	22

Français: Table des matières

L'Histoire de Kyrandia.....	8
L'écran jeu.....	11
Cliquer dans Kyrandia.....	12
Transporter des objets dans Kyrandia.....	13
Crédits.....	22

Deutsch: Inhalt

Die Geschichte Kyrandias	15
Der Spielbildschirm	18
Klicken durch Kyrandia.....	19
Handhabung von Gegenständen	20
Mitarbeiter	22



The History of Kyrandia

Deep within the ancient forests, the enchanted world of Kyrandia has long been known as the most magical of the ancient Kingdoms.

Many centuries before our story, King William the First created a covenant with the Natural kingdom. The residents of Kyrandia and the Natural world were made partners in a plan of mutual care and protection.

An enormous gem, now known as the Kyragem, emerged from the ground on the spot where King William stood.

The gem was given to the people of Kyrandia by the Land as a symbol of this sacred alliance. It was the responsibility of the Royal family to ensure the safety of the Kyragem.

Before the Kyragem, magic only existed as unconnected fragments of a temporary nature. The Kyragem has concentrated the magic powers and produced stronger magic in Kyrandia than anywhere else in the kingdoms of man.

The simple stone masons faced with the difficult task of building a vault to house the magical artifact developed the first uses of the Kyragem's powers.

Originally used as the source of magic for the protective covering about the gem itself, the powers were later also used during the construction of the wondrous Castle Kyrandia.

The descendants of these early craftsmen passed on knowledge of the magic to the following generations. Each generation added to the knowledge, and expanded the applications to various sites throughout Kyrandia.

Many years later, abuse of the magical powers became common and the magic was used daily for even simple tasks. As a result, Queen Thelia the Strict created the Order of Royal Mystics to organize and control all magic from the Kyragem. Choosing from among those stone masons possessing knowledge of the various forms of magic, Queen Thelia established the four mystical disciplines of Alchemy, Spirituality, Scrolls, and Gem Lore.

The Royal Mystics celebrate their humble origins each year with the Festival of Mortar, which is believed to be the luckiest week of the year.

During the reign of King Bernard the Fourth, nearby nations became jealous of Kyrandia's prosperity and declared war. Several long years of brutal attacks almost ruined Kyrandia. Reluctant to use magic as an offensive weapon, King Bernard eventually employed the magic of the Kyragem to turn the invading armies against the evil of their own commanders. Thus began the friendly alliances that endure today with Kyrandia's neighboring lands.

Benjamin the Gardner, nephew of King Bernard, and first king of the modern lineage, spent his lengthy tenure occupied with the complete re-creation of the forests and natural wonders that had been so horribly destroyed by the invading armies during his childhood.

The Royal Mystics assisted Benjamin in his work, and installed many of the magical natural wonders that exist to this day. Many historians also credit Pantos, a tailor to the court of Kyrandia, with the invention of trousers during this period.

Recent history has not been kind to Kyrandia. The enlightened reign of King William the Generous ended tragically not long ago when Malcolm, a friend of the family and jester to the court, murdered both King and Queen, and seized the Kyragem.

For a brief and terrifying moment, Kyrandia was at the mercy of Malcolm. Fortunately, Kallak, chief of the Mystics and father of the slain queen, was able to create a magical seal that prevented Malcolm from leaving the castle.

Fearing for the safety of his grandson, Kallak chose to leave the palace and raise young Brandon in a rural area beyond the Timbermist woods and far away from the castle now inhabited by the captive

usurper Malcolm.

Orphaned as an infant, and sole heir to the throne of Kyrandia, Brandon has been kept ignorant of his royal status by his protective grandfather.

Despite its long and glorious history, all is not well in Kyrandia today. Denied further access to the Kyragem, the Royal Mystics are unable to replenish their magical stores.

Reserves are scarce, and the Mystics have been forced to disassemble more protective enchantments every year in an effort to maintain power for the spell which restrains Malcolm.

Now grown to adulthood, Brandon will soon be drawn into the madness of Malcolm. Alone in his confinement, and unable to escape, Malcolm has carefully planned his revenge. He has worked against the bonds that hold him and plotted against all Kyrandia, as none would crown him king.

At this very moment the shackles which held Malcolm have failed! Malcolm has broken free, and his vengeful spite has already begun to destroy the land. Brandon is Kyrandia's only hope. You must guide him before it is too late! Focus your magic. Restore the Kyragem, and claim your rightful place in the Legend of Kyrandia!



The Game Screen

The game screen in Kyrandia consists of several areas that are easily distinguished. The upper portion of the screen displays the "game play" area. The lower portion of the screen displays the message box, amulet and the inventory/knapsack.



The Menu Bar

Using the File menu in the Menu Bar allows you to start a "New" game, "Open" a saved game, "Save" your current game, or "Quit" the game you're playing.

The Options portion of the menu bar allows you to set game controls such as walk speed, text speed, music, sound, and display.



Clicking Around Kyrandia

All of the game play is controlled with your mouse or with your keyboard. Moving the mouse simultaneously moves the pointer arrow (cursor) on the computer screen. Clicking with the mouse, controls the actions of Kyrandia's main character, Brandon. Brandon will walk to a location you click on the screen, or into the next scene if you click when the cursor is at the screen edge. (You'll notice the cursor changes to a different kind of pointer arrow). If the cursor changes to a "no go" sign, that is an indication that Brandon cannot walk off the screen at that edge.

Carrying On In Kyrandia



Our hero can pick up, carry, and use many of the objects found in Kyrandia. All the action is controlled with the cursor. For example, Brandon will pick up the apple that is hidden in the pot in his house if you position the pointer on the pot and click. The cursor will assume the shape of

an apple. This indicates that Brandon has possession of the apple, and can now "use" it.

Or you can have Brandon stash the apple away in his knapsack by moving the apple-cursor to one of the inventory slots on the lower screen and clicking on it. The cursor will resume the pointer shape and the slot will now have an apple in it. Clicking again on the apple will pick the apple up again. Brandon can also "drop" an object if you try to click the object-cursor in the game play area. Clicking on Brandon while the object is the cursor will have Brandon look at or use the object.

Some things in the game cannot be picked up by Brandon, but get used in some other fashion. Clicking on interesting looking items will probably elicit some comment from Brandon, and may also have surprising results, as clicking on the pot revealed the hidden apple.

Brandon knows a lot of people in Kyrandia, and if he doesn't, he's very good about introducing himself. If you meet a character you'd like to talk with, simply click on them and Brandon will initiate a conversation. Valuable information is gained, but you will often have to perform some service for the information.

In the middle of the interface screen are the inventory slots. This is Brandon's "knapsack." Objects that you and he find interesting can be placed in the knapsack for him to carry around with him in the game.

Unfortunately, Brandon has a limited number of slots, so you sometimes have to choose carefully what to carry. It's a good idea to stockpile objects when you're about to move on to the next chapter of the game. That way you won't have to back track too much if you discover you need something later.

Finally, the right side of the interface screen is Brandon's magic amulet. You must help Brandon locate the amulet. When he has possession of the amulet, a gold frame will appear. Brandon will need to activate the amulet gems, each of which controls a particular magic spell.

Between the game play area and the interface area lies the message box. Text displayed there indicates such things as a description of the scene Brandon is in or the action accomplished by Brandon. For example, when you pick up the apple the message "Apple Taken" appears in the message box. Placing the apple in Brandon's knapsack changes the text to "Apple Placed."

L'Histoire de Kyrandia

Situé au cœur des forêts anciennes, le monde enchanté de Kyrandia est considéré depuis bien longtemps comme le plus magique de tous les anciens royaumes.

Plusieurs siècles avant le début de notre histoire, le roi Guillaume Premier I conclut une alliance avec le Royaume Naturel, ce qui permit aux habitants de Kyrandia et du Royaume Naturel de s'associer et d'élaborer ensemble un plan de protection mutuelle.

Une énorme pierre précieuse, maintenant connue sous le nom de Kyragemme, émergea de la terre, à l'endroit même où le roi Guillaume se trouvait.

Cette pierre précieuse fut ensuite remise aux habitants de Kyrandia en guise de symbole de l'alliance sacrée, et il incombait à la famille royale d'assurer la protection du Kyragemme.

Avant la découverte du Kyragemme, l'utilisation de la magie n'existait que sous la forme de pouvoirs isolés et temporels. Le Kyragemme, doté d'un grand nombre de pouvoirs magiques, donna au monde de Kyrandia la magie la plus puissante des royaumes de l'homme. Les simples tailleurs de pierre, à qui l'on donna la tâche difficile de construire une voûte pour abriter la pierre magique, utilisèrent les pouvoirs du Kyragemme pour la première fois.

À l'origine, on se servit des pouvoirs comme d'une source magique destinée à protéger la pierre précieuse, puis l'on y recourut à nouveau plus tard, lors de la construction du Château de Kyrandia. Les descendants de ces anciens artisans transmittèrent leur connaissance de la magie aux générations suivantes. Chaque génération y ajouta d'autres connaissances, et étendit ses usages à plusieurs régions du Kyrandia. Bien plus tard, il devint tellement commun d'utiliser des pouvoirs magiques que l'on en vint même à les utiliser pour effectuer les tâches les plus simples. En conséquence, la Reine Thélia la Sévère créa l'Ordre des Mystiques Royaux afin d'organiser et de contrôler les pouvoirs magiques du

Kyragemme. Choissant parmi les tailleurs de pierre ceux ayant une connaissance approfondie de la magie, la Reine Thélia établit quatre disciplines mystiques: l'Alchimie, la Spiritualité, les Parchemins, et la Tradition de la Pierre Précieuse. Tous les ans l'Ordre des Mystiques Royaux célèbre ses humbles origines au Festival de Mortar. C'est, selon la légende, une des semaines les plus heureuses de l'année.

Durant le règne du roi Bernard IV, certaines nations avoisinantes devinrent jalouses de la prospérité du Kyrandia et déclarèrent la guerre. Soumis à de brutales attaques pendant de nombreuses années, le Royaume fut pratiquement détruit. Le Roi Bernard, qui hésitait à se servir de la magie comme d'une arme offensive, se décida enfin à recourir à la magie du Kyragemme afin de retourner les armées ennemies contre leurs propres chefs. Ainsi furent créées les alliances d'amitié qui existent encore de nos jours avec les nations avoisinantes.

Benjamin le Jardinier, neveu du Roi Bernard, et premier roi de la nouvelle lignée, se donna la tâche difficile, pendant toute la durée de son très long règne, de faire renaître les forêts et les merveilles naturelles qui avaient été détruites par les invasions ennemies durant son enfance. L'Ordre des Mystiques assista Benjamin dans sa tâche en créant un grand nombre des merveilles naturelles magiques qui existent encore aujourd'hui. Beaucoup d'historiens racontent également qu'un tailleur de la cour de Kyrandia inventa le pantalon à la même époque.

Cependant, la paix au Kyrandia fut récemment troublée après l'assassinat du Roi et de la Reine par Malcolm, bouffon de la cour, et ami de la famille, qui s'empara du Kyragemme. Ainsi prit fin le règne paisible du Roi Guillaume le



Généreux.

Kyrandia se trouva donc à merci de Malcolm. Heureusement ce terrible moment ne fut que de courte durée. Kallak, chef de l'Ordre des Mystiques, et père de la défunte reine, parvint à créer une muraille magique, retenant Malcolm à l'intérieur du château.

Craignant pour la vie de son petit-fils, Kallak décida de quitter le palais et éleva le jeune Brandon à la campagne. Sa fuite le mena au delà des bois de Timbermist, loin du château maintenant aux mains de Malcolm, l'usurpateur devenu prisonnier de sa propre conquête.

Orphelin dès le plus jeune âge, et seul héritier du trône de Kyrandia, Brandon ne savait rien de ses origines royales, secret bien gardé par un grand-père protecteur.

En dépit d'une longue et glorieuse histoire, rien ne va plus à Kyrandia. Se voyant refuser l'accès au Kyragemme, l'Ordre des Mystiques Royaux est dans l'incapacité de réapprovisionner ses échoppes magiques.

Les réserves se font rares, et l'Ordre des Mystiques s'est trouvé obligé de renoncer aux enchantements les plus protecteurs pour tenter de maintenir le sortilège qui retient Malcolm prisonnier à l'intérieur du château.

Brandon, maintenant adulte, sera bientôt attiré par la folie de Malcolm. Ce dernier, prisonnier et seul, a soigneusement préparé sa revanche. Se voyant refuser le couronnement, il n'a cessé de lutter contre les liens qui le retiennent et a comploté contre tout le Kyrandia.

Au même moment, la muraille magique qui retenait Malcolm prisonnier s'évanouit, le libérant et lassant libre cours à l'exécution de sa terrible vengeance. Ce fut le début de la destruction du royaume. Brandon reste maintenant le seul espoir du Kyrandia. Vous devez donc le guider avant qu'il ne soit trop tard. Utilisez les pouvoirs magiques. Restituez le Kyragemme, et revendiquez la place qui vous revient de droit dans la légende de Kyrandia.

L'écran jeu

L'écran jeu de Kyrandia est divisé en différentes zones facilement reconnaissables. La partie supérieure de l'écran affiche la zone de jeu. La partie inférieure contient la barre de messages, l'amulette et l'inventaire ou sac à dos de Brandon.



Brandon

Barre de messages

Inventaire/Sac à dos

Amulette

LA BARRE DE MENU

Utiliser le menu Fichier vous permet de commencer un nouveau jeu (New Game), d'entrer un jeu déjà sauvegardé (Open), de sauvegarder le jeu en cours (Save) ou encore de quitter le jeu en cours.

Le menu Option vous permet de contrôler le jeu en choisissant à votre guise: la vitesse de marche, la vitesse des textes, la musique, le son et l'affichage.



Cliquer dans Kyrandia

Vous pouvez contrôler le jeu avec la souris ou le clavier. Si vous déplacez la souris, vous déplacez également le pointeur (curseur) sur l'écran. Lorsque vous cliquez avec la souris, vous contrôlez les faits et gestes du personnage principal, Brandon. Si vous cliquez sur un endroit de l'écran, Brandon s'y rendra; il passera à l'écran suivant si vous avez cliqué sur la bordure de l'écran. (Vous remarquerez que le curseur se transforme en flèche plus épaisse). Si le curseur se transforme en sens interdit, Brandon ne pourra pas se déplacer dans cette direction.

Transporter des objets dans Kyrandia

Notre héros peut ramasser, transporter et utiliser les objets rencontrés dans Kyrandia. Brandon pourra prendre la pomme qui se trouve dans sa maison, si vous placez le pointeur sur le pot et cliquez. Le curseur prendra la forme d'une pomme. Ceci indique que Brandon est maintenant en possession de la pomme, et qu'il peut l'utiliser.

Il pourra également mettre la pomme dans son sac à dos, si vous placez le curseur pomme sur l'une des cases de l'inventaire, dans la partie inférieure de l'écran, et que vous cliquez. Le curseur reprendra alors sa forme initiale et la case contiendra la pomme. Si vous cliquez à nouveau sur la pomme, vous l'enlevez de l'inventaire. Brandon peut également lâcher un objet si vous essayez de cliquer le curseur-objet dans la zone de jeu. Si vous cliquez sur Brandon avec le curseur-objet, il observera ou



utilisera l'objet.

Certains objets du jeu ne peuvent pas être ramassés par Brandon, mais il peut les utiliser autrement. Si vous cliquez sur un objet intéressant, Brandon fera peut-être un commentaire, à moins que vous n'obteniez des résultats surprenants: ainsi, en cliquant sur le pot, vous avez révélé la pomme cachée.

Brandon connaît beaucoup de monde à Kyrandia, et il n'est pas timide. Si vous rencontrez un personnage avec lequel vous voulez parler, cliquez simple-

ment dessus, et Brandon entamera la conversation. Vous obtiendrez des informations importantes, mais vous devrez souvent rendre service en échange de ces renseignements.

Les cases de l'inventaire se trouvent au centre de l'écran interface. C'est le sac à dos de Brandon. Vous pouvez y placer les objets intéressants, afin que Brandon puisse les emmener avec lui aux différents endroits du jeu.



Malheureusement, le nombre de ces cases est limité, et vous devez choisir soigneusement ce que vous voulez emporter. Il est conseillé d'empiler les objets à un certain endroit, avant de passer à une nouvelle phase du jeu. Si vous avez besoin d'un de ces objets par la suite, vous n'aurez pas un long chemin à faire.

L'amulette magique de Brandon se trouve à droite de l'écran. Vous devez aider Brandon à localiser l'amulette. Lorsqu'il est en possession de l'amulette, un encadrement doré apparaît. Brandon doit activer les gemmes de l'amulette, car elles contrôlent toutes un sort différent.

La barre de messages se trouve entre la zone de jeu et l'écran d'interface. Le texte qui s'y affiche correspond à la description de la scène dans laquelle se trouve Brandon, ou à l'action qu'il vient d'accomplir. Lorsque vous ramassez une pomme, le message "Pomme prise" apparaît dans la barre de messages. Si vous mettez la pomme dans le sac à dos, le message "Pomme placée" apparaîtra à la place.

Die Geschichte Kyrandias

Tief in den uralten Wäldern liegt das verzauberte Land Kyrandia, das seit langem als das wunderlichste aller alten Königreiche bekannt ist.

Viele Jahrhunderte vor Beginn unserer Geschichte schloß König William der Erste ein Bündnis mit dem Reich der Natur. Alle Bewohner Kyrandias und der natürlichen Welt wurden Partner in einem Abkommen zu gegenseitiger Fürsorge und Schutz. An der Stelle, an der König William stand, stieg ein gewaltiger Edelstein aus dem Boden hervor, der jetzt als der Kyragem bekannt ist.

Der Edelstein war ein Geschenk der Erde an die Menschen von Kyrandia als Zeichen für diesen heiligen Bund. Die königliche Familie war für den Schutz des Kyragems verantwortlich. Vor dem Erscheinen des Kyragems gab es nur unzusammenhängende und vergängliche Bruchstücke einer Magie. Der Kyragem hat jedoch die magischen Kräfte so konzentriert und verstärkt, daß sie in Kyrandia besser wirken als in jedem anderen menschlichen Königreich.

Die einfachen Steinmetze, die mit der schwierigen Aufgabe betraut waren, ein Gewölbe zu bauen, in dem der magische Edelstein aufbewahrt werden sollte, setzten dessen magische Kraft als erste ein. Die selben Kräfte, mit denen zuerst nur der Schutz des Steins selbst garantiert werden sollte, wurden später auch beim Bau des wundersamen Schlosses von Kyrandia benutzt. Die Nachfahren dieser frühen Handwerker gaben ihr magisches Wissen an die folgenden Generationen weiter. Jede Generation ergänzte dieses Wissen weiter und wendete es nach und nach überall in Kyrandia an. Viele Jahre später hatte man sich an den Einsatz von Magie so gewöhnt, daß sie sogar für die einfachsten Tätigkeiten mißbraucht wurde. Daraufhin gründete Königin Thelia die Gestrenge den "Orden der königlichen Mystiker," um die Zauberkraft des Kyragems zu lenken und zu überwachen. Mit Hilfe jener Steinmetze, die sich in den verschiedenen Arten von Magie auskannten, stellte Königin Thelia die vier mystischen Disziplinen

Alchemie, Spiritualismus, Schriftkunde und Edelsteinlehre auf. Die königlichen Mystiker feiern jedes Jahr ihre bescheidene Herkunft mit dem Mörtelfest. Diese Woche soll angeblich dem ganzen Land mehr Glück bringen als jede andere im Jahr. Während der Regierungszeit Bernards des Vierten wurden benachbarte Staaten so neidisch auf Kyrandias Reichtum, daß sie dem Land den Krieg erklärten. Nach vielen Jahren brutaler Angriffe war Kyrandia fast geschlagen. König Bernard, der die Kraft des Kyragems nicht als Angriffswaffe einsetzen wollte, benutzte sie schließlich, um die einfallenden Truppen gegen ihre eigenen grausamen Kommandanten zu wenden. Damit begannen die freundschaftlichen Bündnisse mit den Nachbarländern, die bis heute bestehen.

Benjamin der Gärtner, Neffe von König Bernard und der erste König der neuen Linie, verbrachte seine lange Regierungszeit damit, die Wälder und anderen Naturwunder wieder herzustellen, die in der Zeit seiner Kindheit von den einmarschierenden Truppen so furchtbar zerstört worden waren. Die königlichen Mystiker unterstützten Benjamin bei seiner Aufgabe und stellten viele der magischen Naturwunder wieder her, die noch heute zu sehen sind. Viele Historiker glauben außerdem, daß Pantos, ein Schneider am kyrandischen Hof, in dieser Zeit die Hosen erfand. Die jüngere Geschichte hat es mit Kyrandia nicht so gut gemeint. Vor nicht langer Zeit endete die weise Herrschaft von König William dem Großzügigen auf tragische Weise, als Malcolm, ein Freund der Familie und Hofnarr im Schloß, den König und seine Königin ermordete und den Kyragem an sich riß.

Einen kurzen und schrecklichen Moment lang war Kyrandia dem verräterischen Malcolm vollkommen ausgeliefert. Glücklicherweise gelang es Kallak, dem Anführer der Mystiker und Vater der ermordeten Königin, einen magischen Bann zu erzeugen, der Malcolm daran hinderte, das Schloß zu verlassen.

Kallak fürchtete um die Sicherheit seines Enkels und beschloß daher, den jungen Brandon in einer ländlichen Gegend jenseits der Timbermist-Wälder

großzuziehen, weit von dem Schloß entfernt, in dem nun der gefangene Thronräuber Malcolm herrschte.

Sein Großvater hat dem in früher Kindheit verwaisten Brandon, dem einzigen Erben des Throns von Kyrandia, seine königliche Herkunft verschwiegen, um ihn zu schützen.

In Kyrandia steht heute trotz seiner langen und glorreichen Vergangenheit nicht alles zum Besten. Die königlichen Mystiker, denen der Zugang zum Kyragem verwehrt ist, können ihre magischen Kräfte nicht mehr erneuern.

Die Reserven werden langsam knapp, da die Mystiker immer mehr magische Schutzvorrichtungen abbauen mußten, um die Kraft des Zaubers, der Malcolm zurückhält, zu bewahren.

Brandon, der inzwischen erwachsen ist, wird bald in Malcolms wahnsinnige Handlungen hineingezogen werden. Malcolm hat in der Einsamkeit seines Gefängnisses, ohne Aussicht auf Entkommen, sorgfältig seine Rache geplant. Er hat gegen die Fesseln, die ihn halten, Maßnahmen ergriffen und ganz Kyrandia Rache geschworen, da ihn niemand zum König krönen wollte. Genau in diesem Moment sind die Fesseln, die Malcolm zurückgehalten haben, gefallen! Malcolm ist in Freiheit, und seine bösen Rachegelüste haben bereits Zerstörung über das Land gebracht. Brandon ist Kyrandias einzige Hoffnung. Führen Sie ihn, bevor es zu spät ist! Benutzen Sie Ihre Magie. Erobern Sie den Kyragem, und erwerben Sie sich Ihren verdienten Platz in der Legende von Kyrandia!



Der Spielbildschirm

Der Spielbildschirm von "Kyrandia" ist deutlich in mehrere Bereiche aufgeteilt, die leicht zu erkennen sind. Den oberen Teil nimmt das "Spielfeld" ein. Im unteren Abschnitt befinden sich die Mitteilungsleiste, das Amulett und die Besitztümer/der Rucksack.



Brandon

Mitteilungsleiste

Besitz/Rucksack

Amulett

Die Menüleiste

Mit dem Dateimenü in der Menüleiste können Sie ein "Neues Spiel" starten, ein gesichertes "Spiel laden," das aktuelle "Spiel sichern" oder es "Verlassen."

Unter "Optionen" in der Menüleiste finden Sie die entsprechenden Befehle, mit denen Sie Spieleinstellungen vornehmen können, wie z.B. für Musik, Sound, Gehgeschwindigkeit, Textgeschwindigkeit und den Bildschirm.



Klicken durch Kyrandia

Der gesamte Verlauf des Spiels kann mit der Maus oder der Tastatur gesteuert werden. Die Maus ist mit dem Pfeil (Cursor) auf dem Bildschirm verbunden. Er vollzieht daher immer genau die Bewegungen Ihrer Maus auf dem Bildschirm nach. Die Aktionen Brandons, der wichtigsten Spielfigur in "Kyrandia," werden gesteuert, indem Sie mit der Maus bestimmte Stellen auf dem Bildschirm anklicken. Brandon wird zu der von Ihnen angeklickten Stelle laufen oder sich in eine neue Szene begeben, wenn sich beim Anklicken der Cursor am Bildschirmrand befindet. (Sie werden bemerken, daß sich der Cursor dann in einen andersartigen Pfeil verwandelt.) Erscheint anstelle des Pfeils ein Verbotssymbol, dann bedeutet dies, daß Brandon den Bildschirm nach dieser Seite hin nicht verlassen kann.

Handhabung von Gegenständen



Sie können den Helden viele der Gegenstände in Kyrandia aufheben, tragen und benutzen lassen, indem Sie diese Aktionen mit dem Cursor steuern. Ein Beispiel: Brandon kann den Apfel nehmen, der im Topf bei ihm zuhause versteckt ist, wenn Sie den Zeiger auf den Topf ziehen und diesen anklicken. Daraufhin erscheint ein Apfel anstelle des Zeigers. Damit wird angezeigt, daß der Apfel nun in Brandons Besitz

ist und er ihn benutzen kann.

Sobald der Zeiger sich in den Apfel verwandelt hat, kann Brandon ihn beliebig verwenden, z.B. in seinen Rucksack stecken. Ziehen Sie den Apfel dazu in eines der Besitzfächer unterhalb des Szenenbildes herunter, und drücken Sie zum Loslassen den Mausknopf. Der Apfel befindet sich daraufhin in einem der Fächer, und der Cursor nimmt wieder seine pfeilförmige Gestalt an. Durch erneutes Anklicken kann der Apfel wieder aufgenommen werden.

Brandon kann einen Gegenstand auch "fallenlassen," wenn Sie den als Gegenstand dargestellten Cursor im Spielbereich anklicken. Klicken Sie dagegen Brandon an, wird er den entsprechenden Gegenstand betrachten oder benutzen.

Es gibt außerdem eine Reihe von Gegenständen in Kyrandia, die Brandon nicht aufheben oder benutzen kann. Werden sie jedoch angeklickt, dann wird Brandon wahrscheinlich eine Bemerkung dazu machen. Vielleicht erleben Sie aber auch eine Überraschung, denn durch Anklicken des Topfes wird zum Beispiel der versteckte Apfel gezeigt.

Brandon kennt eine Menge Leute in Kyrandia, und es gelingt ihm, sich mit

Fremden schnell anzufreunden. Treffen Sie jemanden, mit dem Sie sich gern unterhalten möchten, dann klicken Sie die Person einfach an. Brandon verwickelt sie daraufhin in ein Gespräch. Sie können dadurch wertvolle Informationen erhalten, müssen aber häufig als Gegenleistung der Person einen bestimmten Dienst erweisen.

Unterhalb des "Spielfeldes" befindet sich der "Spielerbildschirm." Hier können Sie das Spiel mit Hilfe des Optionen-Knopfes auf der linken Seite des Bildschirms nach Ihren Wünschen verändern.



In der Mitte des Spielerbildschirms befinden sich Besitzfächer, die Brandons "Rucksack" darstellen. Alle Gegenstände, die Sie oder Brandon interessant finden, können in seinem Rucksack abgelegt und im Spiel herumgetragen werden.

Leider steht Brandon nur eine begrenzte Anzahl von Besitzfächern zur Verfügung. Sie müssen also sorgfältig auswählen, welche Gegenstände sich in seinem Rucksack befinden sollen. Sie könnten sich z.B. auch Vorratslager anlegen, wenn Sie in einen anderen Spielabschnitt übergehen. Sie brauchen dann nicht allzuweit zurückzugehen, wenn Sie später bemerken, daß Sie den einen oder anderen Gegenstand benötigen.

Schließlich befindet sich auf der rechten Seite des Spielerbildschirms noch Brandons magi-sches Amulett. Sie müssen ihm bei der Suche nach diesem Amulett helfen. Gelingt es Ihnen, dann erscheint dessen Goldrahmen. Brandon muß anschließend die Edelsteine aktivieren, von denen jeder eine bestimmte Zauberkraft besitzt.

Zwischen dem Spielfeld und dem Spielerbildschirm befindet sich die Mitteilungsleiste. Der darin gezeigte Text beschreibt z.B. eine gerade ausgeführte Handlung oder die Szene, in der sich Brandon gerade befindet. Wenn Sie den Apfel anklicken, erscheint die Mitteilung "Apfel genommen". Haben Sie ihn in Brandons Rucksack gelegt, lautet der Text "Apfel abgelegt."

THE LEGEND OF KYRANDIA IBM CD-ROM CREDITS

Based on the original IBM PC game by
Brett W. Sperry & Michael Legg

Mac Conversion by: The Dreamers Guild

CAST:

BRANDON	Joe Kucan	MALCOLM	Gary Hyatt
KALLAK	Harley Akers	BRYNN	Brett Sears
TREEFACE	David E. Cousins	DARM	Richard Smith
MERITH	Michael Webster	NOLBY	Pat Collins
BRANDYWINE	Gloria Hoffman	FAUN	Elena Ferranti
PSUEDOBUSHIA	Gary Hyatt	KATHERINE	Julie Stainer
ZANTHIA	Ginalyn Torrecilla	HERMAN	Gary Hyatt

WILL 'O' WISPS Gregg Hodges & Karen Lynn White

RECORDED BY Toto Zara at Midiworks, Las Vegas

PRODUCER & VOICE DIRECTION BY Jennifer Sward

LEAD PROGRAMMER Scott K. Bowen

ADDITIONAL PROGRAMMING Qing Yuan

AUDIO POST PRODUCTION & SPECIAL EFFECTS

Paul S. Mudra

Dwight K. Okahara

Pat Collins

PRODUCT MANAGER

Cathie Bartz-Todd

PACKAGING DESIGN & COORDINATION

Lisa A. Ballan, Lauren Rifkin

Lisa Marcinko

SPECIAL THANKS TO

Izzy Izaguirre, Kevin Norr, Jeff Wagoner

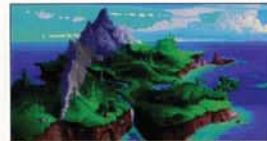
Lyle J. Hall, Scott Duckett

QUALITY ASSURANCE

Glenn Sperry, Michael Lightner, William Foster, Jesse Clemit,
Michael Gater, Michael Glosecki, Eugene Martin, Justin Norr,
Adam Ryan, Chris McFarland, Paul Shoener, Jared Brinkley, Scott Manning
Top Star Computer Service & Testing 1, 2, 3. . .

ARTISTS

Rick Parks, Louise Sandoval, Elie Arabian, Judith Peterson,
Joseph B. Hewitt IV, Ren Olsen, Eric Shults, Aaron Powell



FABLES AND FRIENDS and THE LEGEND OF KYRANDIA
are trademarks of Westwood Studios, Inc.

© 1992, 1993 Westwood Studios, Inc. © 1992 Virgin Games All rights reserved.
Virgin Games 18061 Fitch Avenue, Irvine, CA 92714
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

Notes

[illegible]